

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

SUSANE BACH KRÜGER

**O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO NA
ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção do diploma de
Licenciado em Artes, Setor Litoral, da
Universidade Federal do Paraná.

Orientação: Prof. Joelma Z. Estevam
Prof. Everton Ribeiro

MATINHOS

2012

O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO NA ESCOLA

Susane Bach Krüger¹

Joelma Z. Estevam²

Resumo

A finalidade desse estudo é compreender o significado e a contribuição dos jogos e das brincadeiras para as crianças na escola. Para tanto, será necessário entrecruzar passado, presente e futuro numa perspectiva interdisciplinar e dialogar com a arte, a literatura, a psicologia e a história. Buscamos a história do brinquedo e da brincadeira, seu papel na arte e na educação aliando-os a uma prática desenvolvida no projeto de aprendizagem ao longo dos últimos 2 anos do Curso de Licenciatura em Artes.

Palavras-chave: Arte. Brinquedo. Brincadeira.

1. Introdução

Como os brinquedos e as brincadeiras podem atuar como elemento pedagógico na escola? Quais jogos e brincadeiras podem contribuir tanto na aprendizagem como no aspecto comportamental das crianças na escola?

O lugar que brincar ocupa na dinâmica escolar fica limitado, muitas vezes, ao horário do recreio. Talvez seja este o único momento em que a brincadeira infantil é vista como uma atividade. Na verdade, ela é muito mais que isso: permite a vivência para a aprendizagem, desenvolve a criatividade, é capaz de colocar em movimento vários processos do desenvolvimento infantil e é uma atividade mediadora da criança com o mundo em que vive. Para que cumpra um papel pedagógico, deve haver intencionalidade na brincadeira, mas o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto, é que este facilmente pode ser confundido com uma atividade dirigida. Tornando-se um jogo

¹ Graduanda do curso Licenciatura em Artes pela Universidade Federal do Paraná-Setor Litoral, turma de 2008.

² Graduação em Educação Artística - Artes Plásticas pela Universidade Federal do Paraná (1992), mestre em Educação pela Universidade Tuiuti do Paraná (2005) e Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2000), doutoranda em Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2012).

didatizado. Assim são inúmeros os jogos que prendem o interesse do aluno no ensino, promovendo o processo de ensino-aprendizagem.

Com estas hipóteses o artigo estuda a importância do brinquedo e das brincadeiras na escola, pesquisando o histórico e relacionando o uso dos mesmos com a educação. Conhecendo assim alguns dos artistas que registraram de forma visual brinquedos e brincadeiras. No decorrer iremos citar como desenvolvemos através de jogos lúdicos atividades que contribuam para a aprendizagem. Descreveremos o projeto de aprendizagem ³ desenvolvido no curso de Licenciatura em Artes - UFPR Litoral e aplicado na escola Caetana Paranhos, no município de Matinhos/PR, e que se constituiu no desenvolvimento de brinquedos e brincadeiras em uma turma com dificuldades de aprendizagem e comportamento.

2. História do brincar, do brinquedo e do jogo.

Ao longo da história do brinquedo, a arte teve grande relevância, tanto na pintura como na poesia e contou como fatores cruciais para o desenvolvimento histórico dos jogos e das brincadeiras assim como o do próprio brinquedo como objeto.

Inicialmente, o brinquedo surgiu sem uma intenção inicial ou finalidade pedagógica e psicológica infantil. Na Antiguidade, em Roma e Atenas, existiam vários tipos de brinquedos, como de transporte, locomoção, destreza e também as bonecas, mas com cunho religioso, onde as mesmas eram oferecidas aos deuses a pedido de casamento, fertilidade e amor. Os brinquedos de destreza em destaque na época era o ioiô, jogo de arco e jogos com ossinhos, hoje conhecido como Cinco Marias. Afirma o historiador Michel Manson:

O jogo dito da pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior quantidade possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticado com ossinhos. (MANSON, 2002, p. 26)

³ Desde o primeiro ano de ingresso na Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral, cada estudante constrói seu Projeto de Aprendizagem (PA). Os PAs permitem que os discentes construam o seu conhecimento de maneira integrada, percebendo criticamente a realidade. O estudante aliam o aprofundamento metodológico e científico à preparação para o exercício profissional, desenvolvendo habilidades de auto-organização e produtividade.

As crianças costumavam brincar com pequenos objetos, como pratos, mobílias, vasos, almofadas, assim como brinquedos que emitiam sons. Segundo Manson, os termos para brinquedo na época, eram *juguete*, na Espanha, *giocattolo*, *giucattolo*, na Itália, *toy*, na Inglaterra, e *poppenwerch*, em Flandres. A palavra brinquedo aparece nos dicionários por volta de 1680 na França. Iniciam-se reflexões quanto à ligação das palavras brinquedo e lúdico com a vida das crianças quando tais palavras começam a ser colocadas lado a lado, os autores gregos e latinos são um dos primeiros a trazer contribuições nesse sentido.

2.1 O brinquedo na Arte

A partir do século XIV, a pintura começa a retratar as crianças envolvidas com os jogos, destacando-se a bola, a piorra e o cavalo de pau, o que também passa a ter força representativa quanto às “idades da vida”, “distinguindo a criança que começa a andar, o menino que gosta de correr e o rapaz que exerce a sua habilidade nos diferentes jogos de destreza”.(MANSON, 2002. p.41). Nesta época, as pinturas com brinquedo e as crianças estavam associados com as questões morais e religiosas. Esse fato é destacado, na Alemanha, pelo artista Lucas Cranach no século XVI com a pintura “A Sagrada Família”, de 1509 (figura 1).



Figura 1 - CRANACH, Lucas. **A Sagrada Família**.1509.

No século XVIII, as atividades lúdicas eram muito presentes, como brincar com brinquedos, assistir a peças teatrais, participar de festas populares, ouvir histórias, dançar e cantar, atividades de que os adultos também participavam, juntamente com as crianças.

Os primeiros aspectos de envolvimento com a psicologia infantil, por meio dos quadros, foi através do pintor Hans Bol na obra “Village Feast”, 1534 (figura 2), ele ilustra um menino nos braços da mãe, segurando um brinquedo.



Figura 2 - BOL,Hans . **Village Feast** .1534.

Hoje, reconhece-se a relevância da história do brinquedo até por meio de exposições em museus, como é o caso do artista plástico uruguaio Joaquim Torres Garcia (1874 -1949), com aproximadamente 250 obras, que teve na elaboração de seus conceitos, a produção de brinquedos como um dos capítulos mais expressivos de sua história. O trabalho do artista é composto por brinquedos de madeira desmontáveis (figura 3), com os desenhos do universalismo construtivo pintados. (figura 4).



Figura 3 - GARCIA,J.T. **Arlequin**.1925.



Figura 4 - GARCIA,J.T. **Construtivismo Com triângulos**,1929.

No Brasil quem teve grande importância foi Cândido Portinari (1903) pintando vários quadros com crianças (figura 5).



Figura 5 - PORTINARI,Candido. **Futebol**.1935

Portinari adorava pintar crianças brincando, e dizia: “Sabem por que eu pinto tanto menino em gangorra e balanço? Para botá-los no ar, feito anjos.”(CIA, 2006, p. 2). Todas as lembranças da vida rural são expressas na pintura de crianças brincando em mangueiras frondosas ou participantes de “peladas” de futebol e de festas de São João. O mundo infantil de Portinari foi povoado de elementos lúdicos, como brinquedos, brincadeiras e jogos:

“Nossos brinquedos eram variados, conforme o mês, e também havia os para o dia e os para a noite. Para o dia eram: gude, pião, arco, avião, papagaio, bilboquê, ioiô, botão, balão, malha e futebol. Para a noite: pique, barra-manteiga, pulando carniça, etc.”(CIA, 2006, p.2)

2.2 O brinquedo na Educação

Ao longo da história o brincar entrou nas discussões da educação e da psicologia e foi acompanhada de várias restrições e descrenças de que essa atividade pudesse contribuir para o desenvolvimento. Mas é importante destacar que houve propulsores de um novo pensamento sintonizado com a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Mesmo antes do aparecimento do reconhecimento dos brinquedos destinado às crianças, o lúdico sempre esteve presente na sociedade.

Atualmente, podemos dizer que o brincar, no contexto educacional, é visto como instrumento pedagógico, rumo à preparação para a alfabetização ou para cumprir a função de construir conteúdos favoráveis a esse processo.

No século XVII nascem reflexões na pedagogia a respeito da situação do brincar nas escolas atuais. Atualmente é desanimador que as escolas, tanto de Educação Infantil como de Ensino Fundamental, tratam as questões da brincadeira com resíduos dos séculos passados, não considerando as atividades específicas da infância como essenciais para o seu desenvolvimento.

Continuam a perpetuar nas escolas atuais a concepção do brincar como uma premiação ou como um instrumento de instrução para a alfabetização, o que o descaracteriza como potencializador das capacidades humanas.

Comenius traz reflexões intensas sobre os brinquedos, declarando que “os brinquedos servem para distrair as crianças e as fazer progredir na compreensão

das coisas”. (apud MANSON, 2002, p.155). John Locke por sua vez, ressaltava que as crianças possuem desejos de ter coisas para satisfazer fantasias (apud MANSON, 2002, p.161). Em suas obras, Locke destaca que o brinquedo colabora para formar o espírito das crianças, tornando possível verificar, por meio do jogo, suas aptidões profissionais pelo temperamento que ali as crianças depositavam, além de brinquedos com utilização instrutiva para o próprio ato de aprender as letras.

Dentro desse caminho histórico, podemos encontrar resíduos desse processo nas práticas atuais que empregam alguns jogos para facilitar o processo de alfabetização, como os bingos de letras.

Em 1870 a 1952, a médica Maria Montessori se destaca por valorizar os jogos sensoriais, de linguagem e matemáticos. O material dourado⁴, tão conhecido nas escolas hoje, foi criado por ela. Suas contribuições para a construção de materiais diversos trouxeram, para a época, subsídios para a educação especial.

A educação como uma arte é compreendida por Immanuel Kant (1724-1804) de maneira que circunscreve os jogos a um contexto histórico e antropológico, reconhecendo que são universais e que têm raízes na Grécia antiga. Kant ensaia análises intensas sobre a psicologia da criança e enfatizando finalidades e propósitos do jogo. (apud MANSON, 2002, p.264).

Assim como Kant, Madame de Genlis, uma professora dos príncipes, merece ser citada. A sua grande acuidade em criar vários jogos para seus alunos, sendo esses jogos educativos, fez que ficasse conhecida entre os educadores e suas contribuições foram de grande valor aos olhos da história dos jogos.

No final do século XVIII e início do século XIX, a questão do brinquedo entrelaçado à psicologia e à educação consagra que a criança tem necessidade dessa atividade e, por isso, deve ser realizada, mas muitos professores, da época, não aceitavam as crianças gostarem mais de brinquedos ou atividades lúdicas do que das atividades de estudo.

Durante a história a cultura lúdica, passou por várias transformações, sendo essas relevantes para a concepção de criança que temos hoje. Com tantas mudanças, a atividade lúdica, destacando o brincar, ainda não é vista como

⁴ O Material Dourado destina-se a atividades que auxiliam o ensino e a aprendizagem do sistema de numeração decimal-posicional e dos métodos para efetuar as operações fundamentais, ou seja, os algoritmos.

atividade principal da criança. Em nossa história de vida o brincar contribui para o processo de formação da subjetividade do indivíduo, considerando que somos formados por nossas experiências sociais pelo contato com os objetos da cultura. Na área da Psicopedagogia, renomados autores como Sara Paín e Lino de Macedo, entre outros, chamam atenção para o fato do brincar como um trabalho preventivo e várias pesquisas demonstram que a eficácia tem influência dos professores para enriquecer seu trabalho, diversificando recursos. Sara Paín diz:

Dada a amplitude dos fatores que intervêm na determinação das causas de dificuldades ou problemas de aprendizagem, o diagnóstico e tratamento psicopedagógico, além de outros, vale-se muito dos procedimentos utilizados na psicoterapia e no psicodiagnóstico, dentre os quais encontra-se o jogo ou o brincar. (PAÍN, apud SISTO, 2001, p. 174).

Na concepção de Vigotsky, no brincar, a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim na brincadeira, as crianças manifestam habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Observando como brincar é benéfico ao aprendizado, pois a pessoa está em condição favorável para aprender. Vigotsky diz que:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, principalmente, a pré-escola poderiam se utilizar desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2004, p.67).

Mesmo com tantos estudos sobre a questão do brincar e das brincadeiras como instrumento fundamental para o desenvolvimento infantil, essa atividade ainda é vista, em muitas instituições, especificamente as escolares, como desgaste de energia ou uma simples atividade que faz parte do período da infância, sem valor tão relevante quanto às práticas pedagógicas atuais, impulsionadas pelos modismos educacionais.

A importância do brincar tem sido evidenciada também em pesquisas recentes que levam a supor que o brincar pode aumentar certos tipos de aprendizagens, em particular, aqueles que requerem processos cognitivos mais elaborados.

O brincar é destacado como vimos nas várias concepções teóricas, onde cada um à sua maneira, mostra a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil como também para a aquisição de conhecimentos.

A Pedagogia, a Psicologia, a Sociologia, a Filosofia, a Arte e diversas áreas do conhecimento, construíram ao longo do tempo, reflexões sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e contribuíram significativamente para o avanço deste estudo.

3. O brincar como forma de aprendizagem em prática.

Como experiência prática em relação ao brincar como forma de aprendizagem, desenvolvi um projeto em uma escola municipal de ensino fundamental do município de Matinhos-PR, voltado para auxílio aos alunos de 3ª série com dificuldades de aprendizagem. Para esse estudo realizou-se pesquisa teórica e de campo, desenvolvendo brincadeiras e construindo brinquedos pedagógicos.

A concepção que levou a acreditar no uso de atividades que conduzem os alunos a uma aprendizagem significativa partiu da análise do ato de brincar e jogar como uma forma pedagógica de construir o apreender no aluno.

Vygotsky (1991, p.144) alega que as maiores aquisições das crianças são conseguidas no brinquedo, que no futuro se tornarão níveis básicos do real e da moralidade. No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim, o brinquedo antecipa o desenvolvimento que só pode ser completamente atingido com assistência de seus companheiros da mesma idade e mais velhos. Durante a brincadeira, todos os aspectos importantes da vida da criança tornam-se tema do jogo. Vygotsky vê a aprendizagem como um processo social. A interação com os adultos e a linguagem fazem o desenvolvimento cognitivo acontecer.

Realizamos uma pesquisa para diagnosticar o público alvo do projeto, o qual apresentavam problemas de estrutura familiar, cognitiva e social. A maioria dos alunos não possui uma família estruturada, são de baixa renda. Com relação ao comportamento apresentavam instabilidade emocional, ora tranquilos e participativos, ora agitados e agressivos. Demonstravam não saber lidar com situações controversas, relacionadas à afetividade. Percebemos que devido à timidez e déficit de atenção, a comunicação oral e compreensão dos conteúdos eram lentas, dificultando o desenvolvimento de aprendizagem. Foi através dos jogos pedagógicos que desenvolvemos o incentivo e o estímulo na aprendizagem de difícil compreensão.

Realizamos através de uma conversa com a professora regente da turma um mapeamento das dificuldades apresentadas pelos alunos, e buscamos jogos que são utilizados como recurso recreativo nesta escola e adaptamos a um método pedagógico auxiliando assim na aprendizagem. Os jogos utilizados foram:

Primeiro momento: Mural dos nomes

Mural com crachás, para que os alunos identificassem seus nomes.

Segundo momento: Jogo do Lince

Confeccionamos tabuleiros com figuras de livros utilizando recorte e colagem, contendo fichas e cartas com os nomes das figuras que se encontravam no tabuleiro. Objetivando a leitura de palavras, associação de imagens e gênero.

Terceiro momento: Arte Geométrica

Apresentação de formas geométricas percebendo as diferentes formas e semelhanças com objetos inseridos em seu contexto.

Perceber através da caixa mágica, texturas, espessuras e formas. Onde as crianças tinham que colocar a mão em um orifício da caixa e descrever o objeto que pegou, se era grande ou pequeno, fino ou grosso, áspero ou liso.

Identificar através de dobradura as características das formas geométricas. Levamos folhas de sulfite, com as quais os alunos tinham que realizar dobraduras até chegar a formas geométricas.

Associar através do jogo do mico as formas geométricas. Partindo da adaptação do Jogo do Mico, criamos um jogo de cartas com as formas geométricas

onde os alunos tinham que associar uma forma a outra e formar pares até que um dos participantes ficasse com apenas uma carta na mão.

Confecção de desenhos, recorte e colagem. Levamos varias formas geométricas recortadas em folhas de sulfite coloridas, onde os alunos teriam que construir um desenho com as mesmas.

Comprovamos que os resultados foram alcançados ao verificar que de forma lúdica e de fácil compreensão para os alunos as atividades realizadas através da construção de brinquedos e jogos pedagógicos, em conjunto com as crianças, para favorecer a compreensão de conteúdos nos quais elas apresentassem maiores dificuldades contribuíram para a aprendizagem nas disciplinas de Português e Matemática

Auxiliamos no processo de aquisição de conhecimento da Língua Portuguesa e da Matemática do educando a partir de recursos proporcionados pelas brincadeiras e jogos para que fosse possível dinamizar o ensino destas disciplinas. Os alunos foram evoluindo, mas em diferentes ritmos de aprendizagem, abrangendo a diversidade, e instigando-os a prosseguir sempre. O prazer de contribuir para o desenvolvimento positivo destes alunos nas habilidades, domínios de linguagem, valores culturais e capacidade para administrar emoções, no domínio de conteúdos mínimos em um processo contínuo, sistemático e integral, como orientadora foi de grande valor.

4. Considerações Finais.

Concluimos que o brincar e o jogo são formas de contextualizar, construir e ampliar novos conhecimentos e, desta forma, valorizar o tempo e o espaço de jogar de cada um. Podemos ser agentes facilitadores, fundamentais na evolução de crianças e nossa própria evolução com o apreender.

No decorrer da assimilação e da acomodação, podemos considerar a atividade lúdica como uma ferramenta integradora no desenvolvimento do conhecimento, permitindo que a criança expresse e compreenda o mundo no qual ela está inserida e terá que transformá-lo. Assim, podemos considerar que o brincar é uma forma importante de intervenção, contribuindo de maneira significativa para o desenvolvimento da cognição, da linguagem, da capacidade motora e da

sociabilidade da criança, pois é brincando que se aprende. Por isso é preciso que, de igual forma, se preserve suas características lúdicas, ou seja, que continue sendo brincadeira ou jogo.

Por fim, enquanto a aprendizagem é assimilação e apropriação de instrumentos e signos num conjunto de interação, o brincar por meio da representação é apropriação ativa da realidade; a brincadeira é consecutiva, uma atividade equivalente à aprendizagem.

Para que desempenhe um papel pedagógico a brincadeira deve ter uma finalidade: o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto, é que muito facilmente pode escorregar para a atividade conduzida, tornando-se um jogo didatizado. Assim são inúmeros jogos que funcionam como armadilha para fisgar o interesse do aluno no ensino, promovendo a aprendizagem.

A sala de aula pode ser um lugar de brincar onde o professor consegue adequar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para que isso aconteça é necessário encontrar o equilíbrio móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - colaborar para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo.

Uma aula que se assemelha ao brincar é uma aula lúdica - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a criança que brinca, não centrada apenas na produtividade. Como *brincar*, na concepção de Winnicott (1975), é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, assim, aprender com prazer. Como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como protagonistas do processo pedagógico. O verdadeiro aporte que o jogo dá à Educação é ensiná-la a aprender com prazer.

Reiteramos que a contribuição do jogo para a escola excede o ensino de conteúdos de forma lúdica, sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo. Não trata-se de ensinar como atuar, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício do papel representativo, do conhecimento como um todo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos.

Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos.

Usa-se o jogo como apoio ao desenvolvimento e a aprendizagem, através dos seus métodos e, nesta circunstância cria situações e propõe problemas, adota uma condição semelhante na interação, sua corresponsabilidade no desenvolvimento cognitivo e psicomotor.

REFERÊNCIAS

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. *Cadê o brincar: da educação infantil para o ensino fundamental*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BOL, Hans. *Village Feast*. 1534. óleo sobre painel. Rockox House, Antuérpia.

CRANACH, Lucas. *A sagrada família*. 1509. Óleo sobre painel. 120 x 99 cm, 120 x 43,5 cm. Städelches Kunstinstitut, Frankfurt.

CIA, Fernanda Priscila. *Oficina de arte: brincadeiras de criança... arte de Portinari. Santa Bárbara do Oeste*, 2006. Disponível em: <<http://www.fundacaoromi.org.br/images/Downloads/6encontroeducadores/oficna16portinari.pdf>>. Acesso em: 18 set.2012.

FARIA, Francisco. *Aladdin & universalismo construtivo: Joaquim Torres García*/Francisco Faria, Josely Vianna Baptista e Luis Dolhnikoff. Curitiba: Museu Oscar Niemeyer, 2007.

GARCIA, Joaquín Torres. *Arlequim*. 1925. Óleo sobre madeira. col. Museo Torres García.

_____. *Constructivo en triángulos*, 1929. óleo sobre tela, 38 x 46 cm. col. Museo Torres García.

MANSON, Michel. *História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos*. Lisboa: Teorema, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl. *Aprendizagem e Desenvolvimento*. Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2004

PORTINARI, Candido. *Futebol*. 1935. óleo sobre tela, c.i.d 97 x 130 cm. Coleção Particular.

SISTO...et al, *Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar*/Fermino Fernandes. 11. Ed. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

VYGOTSKY, L. “*A formação social da mente*”. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. “*O brincar e a realidade*”. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Anexos

Jogo do Lince



Jogo Caixa Mágica das formas geométricas



Mico Geométrico



Confecção de desenhos com formas geométricas.

